

IX. MEDIENPÄDAGOGIK

Karl Josef Kreuzer (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik.- Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann-Bagel 1983/84, 4 Bde., je DM 78,-

Das Handbuch wird seiner Zielsetzung gerecht. Es bietet in komprimierter Form die aktuelle Forschungslage und liefert grundlegendes Material mit unterschiedlicher Akzentsetzung. Der Themenkreis wird undogmatisch, kontrovers und lebensnah erörtert. Die vier bereits 1983 und 1984 erschienenen Bände beleuchten die ganze Breite des Spektrums 'Spiel in der Pädagogik'.

Der erste Band behandelt die Theorie des Spiels unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt. Die folgenden Bände sind praxisbezogen und informieren unter Berücksichtigung der einschlägigen wissenschaftlichen Ansätze über Erfahrungen und Einsichten im "frühpädagogischen und schulischen Bereich" (Bd. 2), über das Spiel als "Erfahrungsraum und Medium" (Bd. 3) und im "therapeutischen und sonderpädagogischen Bereich" (Bd. 4). Die Bücher sind übersichtlich gestaltet und enthalten neben Personen- und Sachregistern umfangreiche weiterführende Literaturangaben.

Es geht um das Spiel als Medium und Funktion im erzieherischen Prozeß. Dabei kommen unterschiedliche Positionen zu Wort, 'klassische' und progressive Ansichten, Argumente aus Schule und Universität, aus den Bereichen Sport, Musik, Theater und therapeutischen Einrichtungen. Außerdem werden Erfahrungen mit Spielpädagogik in Ländern wie Österreich, der Schweiz, den Niederlanden, Skandinavien, Frankreich, Kanada, Japan, USA und der DDR vorgestellt.

Ein wesentliches Kapitel im 1. Band gilt der 'Geschichte der pädagogischen Betrachtung des Spiels', in dem der Herausgeber die ideengeschichtliche Entwicklung von 'Spiel und Arbeit', 'Spiel und Ernst', 'Spiel und Lernen', 'Spiel und Erholung' von Platon bis Montessori verfolgt. Er erhellt den Spielbegriff und seine Verwendung in der Erziehung in der Abhängigkeit von kulturellen und gesellschaftlichen Bedingungen und zeigt auf, daß 'Spiel' zu allen Zeiten als Äquivalent zum intellektuellen Lernen, als Freiraum und Erholungsort, als kindliche und natürliche Lebensäußerung, als Gestaltungselement des Lernens, aber auch als eine in ihrer 'Zwecklosigkeit' nutzlose und sogar schädliche Beschäftigung angesehen wurde. Die historischen Zäsuren, die er dabei macht, erscheinen jedem, der sich je mit dem Generalthema 'Kindheit und Jugend' auch nur ansatzweise beschäftigt hat, als typisch. Ob es um das antike Griechenland geht, in dem 'Spiel' weithin mit der Vorstellung Bewegung, Sport verbunden war, in dem es aber auch schon kontroverse Meinungen über die Nützlichkeit des 'freien' Spiels gab, oder um den Aufbruch der modernen Erziehung im 18. Jahrhundert, ob die Philanthropen oder der 'Erfinder' der Kindergärten, Friedrich Fröbel, zu Wort kommen oder die Reformpädagogen zum Auftakt des 'Jahrhunderts des Kindes' - immer erweist sich das Verhältnis zum Spiel und zum Spielen als ein Ausdruck des Verhältnisses zum Kind und zum Kindsein. Dabei offenbart sich das definitorische Problem als zentral. Niemand kann nämlich hinreichend erklären, was 'Spiel' überhaupt ist (auch die hier zu Wort kommende

neueste Forschung drückt sich äußerst behutsam aus). Niemand zieht eine klare Grenze zwischen 'Spiel' und 'Ernst', nur wenige zweifeln zwar an der Ernsthaftigkeit des kindlichen Spiels, aber wer wagte zu sagen: An dieser Stelle scheiden sich die beiden Sphären? Dazu kommt eine weitere grundlegende Gemeinsamkeit: Spiel wird immer dem Kind zugeordnet, der Erwachsene, so heißt es direkt oder indirekt, könne im 'wahrsten Sinne' nicht spielen. Auf diese Weise ist es erklärlich, daß sich die einzelnen Autoren jeweils mit einem eigenen oder angeeigneten Vorbegriff von 'Spiel' ihrer speziellen Thematik nähern. Der Hochschätzung des Spiels im Lernprozeß stehen übrigens auch skeptische Ansichten gegenüber, so wie sie z.B. Winfried Böhm in seinem Beitrag 'Wider die Pädagogisierung des Spiels' äußert - er warnt eindringlich vor einer voreiligen Inbesitznahme und pädagogischen Überfrachtung des Spiels.

Schwerpunkte im praxisbezogenen Teil bilden die Bereiche Kommunikation, Interaktion und Gruppendynamik, Sport, Erziehungstherapie und vor allem (Schul)theater als pädagogischer Erfahrungsraum. Eng verwandt damit ist das Rollen- oder Planspiel, das u.a. Klaus Tiemann mit faszinierenden Ideen für den Unterricht vorstellt (Bd. 2). Seine Vorschläge für die Fächer Geschichte, Sozialkunde und Erdkunde zeichnen sich durch Einfallsreichtum, durch präzise Arbeitsanweisungen aus. Aber an der Frage, ob diese Vorschläge überhaupt durchführbar sind, kommt niemand vorbei, der den Schulalltag, der den Zeit- und Lehrplandruck kennt. So setzt sein Modell 'Columbus entdeckt Amerika' zunächst gründliche Kenntnisse des historischen Zusammenhangs und intensive häusliche Vorbereitung (Rollenstudium) voraus. Die drei Unterrichtsstunden, die er dafür ansetzt, scheinen mir äußerst knapp bemessen. Für das eigentliche Unterrichtsspiel benötigt er dann noch einmal zwei Zeitstunden, die Auswertung der für Kinder des 5. Schuljahres (für diese entwickelt er sein Projekt) sehr anspruchsvollen Beobachtungsbögen nicht gerechnet.

Idealismus und Begeisterung für eine wünschenswerte Sache bestimmen häufig den Tenor der Beiträge, ohne daß nach realen Umsetzungsmöglichkeiten gefragt wird. Ich halte diesen akademischen Zug aber keineswegs für ein Manko. Wenn nur ein Teil der hier aufgezeigten Möglichkeiten dem Lehren neue Impulse gibt, wenn in der erzieherischen Arbeit mit Hilfe des Spiels auch nur ein Teil dessen erreicht werden kann, was hier angestrebt ist, darf man sicher schon von einem Erfolg sprechen.

Barbara Lube